
HE system
PC Engine
©しげの秀一/週刊少年マガジン
©TAITO CORP. 1989
バリバリ伝説
キャッチ・ザ・ハート
TAITO
HuCARD

このたびは、タイトーのHuCARD〝バリバリ伝説〞をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

---

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。



2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。



3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。



5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

※リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

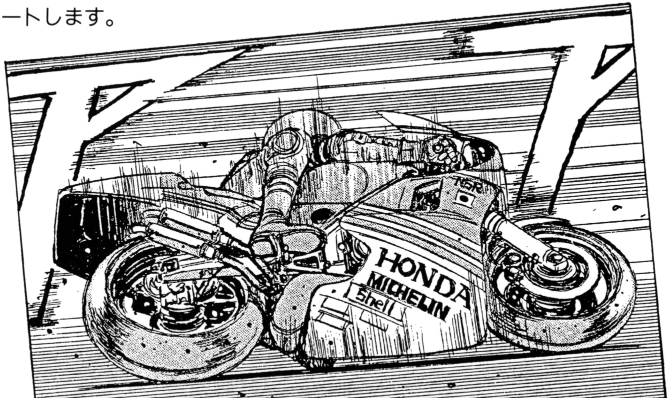
HuCARDはHE system専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

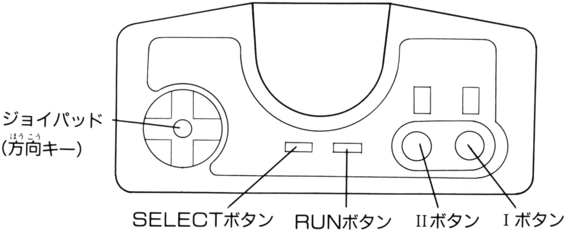
CONTENTS

ゲームのスタート

電源を入れると、オープニング・デモが始まります。デモが終了すると、タイトル画面になり、"PUSH RUN BUTTON" というメッセージが表示されます。このメッセージが点滅している間に、コントローラのRUNボタンを押してください。ゲームがスタートします。



コントローラの操作方法



1. ジョイパッド（4方向）:モードの選択やパーツの選択の他に、左右に動かしてのハンドル操作や、上下に動かしてのギア・チェンジに使います。(▲アップ、▼ダウン)

2. SELECTボタン:ゲームを始めからやりなおしたい時は、SELECTボタンとRUNボタンを同時に押してください。リセットをかけることができます。

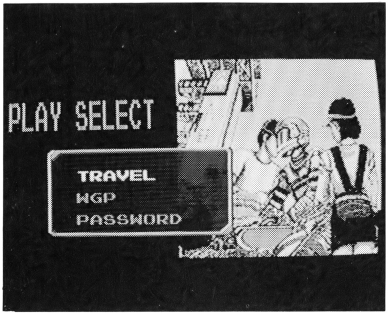
3. RUNボタン:ゲームをスタートする時と、プレイ中にポーズをかける時に押してください。もう一度押すと、ポーズ解除となります。

4. IIボタン:プレイヤー・バイクのアクセルになります。IIボタンを押している間、加速し続けます。ギア・チェンジをする時には、Iボタンと一緒に押します。クラッチを切った状態となり、ギアのシフト・アップ／ダウンができます。

5. Iボタン:モードの決定やコマンドの決定を行います。バイクのブレーキにもなります。Iボタンを押している間、減速し続けます。

※ギア・チェンジを行う時は、IボタンとIIボタンを両方同時に押してください。

ゲームの遊び方



■プレイ・セレクト

レースを始める前に、まずプレイ・モードを選択します。

TRAVEL、WGP、PASSWORDの中から、方向キーで選び、Ⅰボタンで決定してください。白く光っている文字列が、現在選択されていることを表しています。

TRAVEL（トラベル・モード）

練習用のモードです。世界の16のコースから、好きなコースを選んで練習ができます。このモードにはプレイヤー以外のバイクは登場しません。また、天候の変化もありません。

WGP（ダブル・ジー・ピー・モード）

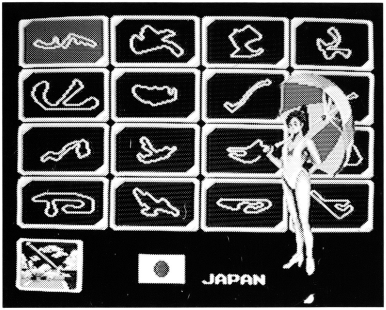
『バリバリ伝説』のメイン・モードです。世界各国の16のサーキットで、あらかじめ決められた実際の'89WGPと同じ（ROUND16はオリジナル）順序でレースを行います。１レースごとに、各ライダーに順位によるポイントが与えられます。16戦を通して、トータル・ポイントが最高のライダーが、WGPのチャンピオンです。プレイヤーである巨摩郡は、このチャンピオンの座を目指してレースを戦って行きます。

〈※注、レースのスタート時に、アクセルボタンを押しっ放しではスタートできません。〉

PASSWORD（パスワード・モード）

このモードでは、パスワードを入力することによって、ゲームを途中からスタートすることができます。WGPモードで、ゲームを途中まで消化してやめたときは、4ラウンドごとに表示されるアイ・キャッチ画面のパスワードを書きとっておいてください。パスワードの入力で、前回のゲームの続きをプレイすることができます。

※まず、トラベル・モードで練習してからWGPモードに挑戦しましょう。

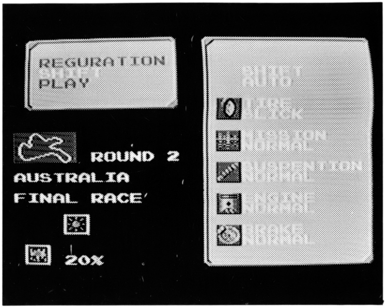


●トラベル・モード

トラベル・モードを選択すると、コースの選択画面になります。16のコースの中から好きなコースを選択してください。方向キーで選んで、Ⅰボタンで決定します。プレイ・セレクトの画面に戻るには、Ⅱボタンを押します。プレイ途中でトラベル・モードから抜けたい時は、RUNボタンを押せばポーズがかかって画面上にウィンドウが開きますから、指示に従って操作します。

●パスワード・モード

方向キーを上下左右に動かすことでカーソルが移動します。入力したい文字にカーソルを合わせてⅠボタンで決定してください。パスワードを18文字入力し終わると、その正誤判断が行われます。正しければOKと表示され、モード終了となります。もし修正したら最後に必ずENDを選択します。



■モード選択

TRAVEL、WGPの各レースのスタート前に、次のモードを選択します。REGURATION、SHIFT、PLAYのモードがありますから、1つ選んでください。画面の左側が、モード・セレクト・ウィンドウ、右側が、各パーツの現在の状態を表示するコンディション・ウィンドウです。

REGURATION（レギュレーション・モード）

マシンのパーツを交換し、コンディションを変更するモードです。天候や、コースに合わせて、最適のコンディションに調整してください。

SHIFT（シフト・モード）

プレイヤー・バイクのギアを、6速マニュアル・モードにするか、オートマチック・モードにするかを選択することができます。テクニック・レベルによって、好きな方を選んでください。

PLAY（プレイ・モード）

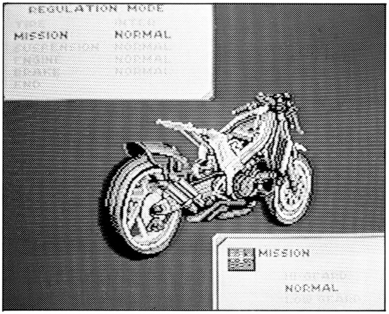
このモードを選択して決定すると、レースがスタートします。

●シフト・モード

セレクト・ウィンドウでSHIFTを選択すると、ギア・シフトを変えることができます。Ⅰボタンを1回押すごとに、コンディション・ウィンドウ内のSHIFTの項に、MANUALとAUTOが交互に表示されます。使用したいギアを選んで、Ⅰボタンで決定します。

マニュアル・モード：1～6速までのギアを、一速ずつプレイヤーが切り替えます。Ⅰボタン、Ⅱボタン、方向キーの3つを使ってチェンジしていくので、実際のレース・マシン感覚を味わうことができます。

オートマチック・モード：プレイヤーが、ギアを切り替える必要がありません。アクセルとブレーキだけの操作で運転することができます。



●レギュレーション・モード

このモードでは、タイヤ、ブレーキ、エンジン、ミッション、サスペンションの5つのパーツについて、それぞれの性能を変更させることができます。

レギュレーション・モードにはいると、画面の左側にパーツ・セレクト・ウィンドウが開きます。変更したいパーツを方向キーで選びⅠボタンで決定してください。画面右側に、選択されたパーツに対する変更項目が表示されたパーツ・ウィンドウが開きますから方向キーで選んでⅠボタンで決定してください。即座に、パーツの交換が行われます。現時点で装着されているパーツ

を選択した場合か、または、IIボタンを押すことでパーツ・ウィンドウを閉じることができます。レギュレーション・モードを終了する時は、パーツ・セレクト・ウィンドウ内の“END”を選択してください。

パーツの特性

●TIRE（タイヤ）

SLICK（スリック）：晴天時用のタイヤです。ミゾが掘られていませんから、路面が雨で濡れている場合には、スリップしやすくなります。

INTER MIDIEIT（インター・ミディエット）：晴天・雨天の両方で使用することができます。曇りの日のような、天候がはっきりしない時に使用するとよいでしょう。

RAIN（レイン）：文字通り、雨天時用のタイヤです。どんな天候でも、滑りにくいという特性がありますが、路面が乾いている時に使用すると、磨耗が早く、すぐに使えなくなってしまうので注意しましょう。

●BRAKE（ブレーキ）

HARD（ハード）：制動時間、制動距離ともに長めですが、耐久性には優れています。

NORMAL（ノーマル）：制動時間、制動距離ともにやや長めですが、トータル・バランスは優れています。

SOFT（ソフト）：制動時間、制動距離ともに短いのが特長ですが、やや耐久性には欠けています。

●ENGINE（エンジン）

PEEKEE（ピーキー）：低回転域では非力ですが、高回転域にはいると一気にパワーが放出されるようになります。

NORMAL（ノーマル）：低回転域から高回転域まで、つながりがスムーズです。実用レベルでは、扱いやすいでしょう。

WIDE（ワイド）：低回転域から高回転域まで、ほぼ均等にパワーがかかりますから非常に扱いやすいのですが、トップではパワーの限界が低下してしまいます。

●MISSION（ミッション）

HI GEARD（ハイ・ギアード）：低速時での加速は、多少劣りますが、高速限界値は高くなります。高速サーキット・タイプです。

NORMAL（ノーマル）：低速・高速ともにバランスのとれたセッティングができます。

LOW GEARD（ロー・ギアード）：低・中速時の加速を重視していますが、高速時の伸びは鈍くなります。タイトなコーナーが多いサーキットに向いています。

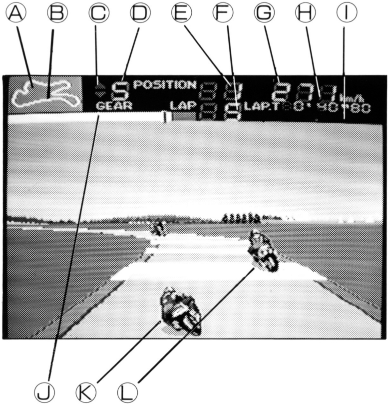
●SUSPENTION（サスペンション）

HARD（ハード）：カーブでのコーナーリング・ボジションを安定させやすくなります。その反面、タイヤが路面に強く押しつけられるために、タイヤの磨耗が早くなります。

NORMAL（ノーマル）：コーナリングは、やや安定します。　タイヤの磨耗も、それほど急激なものではありません。

SOFT（ソフト）：コーナリングでの安定感には、やや欠けるところがありますが、タイヤの磨耗はゆるやかです。

画面構成



Ⓐ　現在走っているサーキットのマップを表示します。

Ⓑ　サーキット上のプレイヤー・バイクの現在位置を示します。

Ⓒ　ギア・チェンジをした時、シフト・アップをしたのか、シフト・ダウンをしたのかを、矢印の方向で表示します。

Ⓓ　プレイヤー・バイクの現在のギア・ポジションを示します。

Ⓔ　プレイヤー・バイクの現在の順位が表示されます。

Ⓕ　プレイヤー・バイクの残りの周回数が表示されます。

Ⓖ　プレイヤー・バイクの現在の速度が表示されます。

Ⓗ　プレイヤー・バイクの現在の周のラップ・タイムを表示しています。

Ⓘ　プレイヤー・バイクの１つ前の周のラップ・タイムを表示しています。

Ⓙ　タコ・メーターです。ゲージの動きで、エンジンの回転数を表示します。

Ⓚ　プレイヤー・バイク。

Ⓛ　敵（エネミー・バイク）。

勝利条件

WGPモードでレースをする場合の得点は、実際のWGPレースで使われている「ポイント制」を採用しています。

これは、1ラウンドごとに、決勝レースでの1位から10位まで（実際のWGPレースでは、参加人数によってポイントを与えられる順位枠が変わる）のライダーに対してポイントが与えられ、WGPの終了時に、トータル・ポイントを比較し、最もポイント数の多いライダーがチャンピオンになる、というものです。

このゲームでは、プレイヤー（巨摩郡）と10人のワークス・ライダー（計11人）との間で、ポイント数を争います。ラウンドは全部で16あります。

順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポイント	20	17	15	13	11	10	9	8	7	6	0

その他の条件

■予選レースと決勝レース

WGPモードでレースを行う場合、各ラウンドごとに決勝レースの前に予選レースがあります。プレイヤーは、まず予選（PREMINARY）から始めなければなりません。

予選レースは、プレイヤー・バイクが、いきなりフル・スロットルで走行している状態からスタートします。ここでは、プレイヤーのラップ・タイム（コースを1周するのに要した時間）を計測します。プレイヤー・バイクがスタート・ライン を通過した

時点からタイム・アタックが始まり、予選レースは１周きりですから気を抜くことは許されません。予選のラップ・タイムによって、決勝レースのスターティング・グリッドが決められます。タイムが速いほど、決勝レースは良い位置からスタートすることができます。予選レースには、１度で通過できない場合、３回まで挑戦できます。ただし、このラップ・タイムは11人（プレイヤー＋ワークス・ライダー）のものが比較され、プレイヤーは、上位７人の中にはいらないと、決勝レースに出場できません。予選レースをクリアすれば、決勝レースに進むことができますが、予選をクリアできなかった場合、そのラウンドは、プレイヤーが参加しないまま自動的に行われ、「決勝レース結果」と「トータル・ポイント」が表示されて、ラウンドが終了します。決勝レースに出場できなかった時には、当然、プレイヤーはポイントを得ることはできません。チャンピオンになるためには、確実に予選をクリアすることが大切です。

■天候

このゲームは、レース中に天候が変化します。スタート時に晴れていたとしても、途中で雨が降ってきたりすることもあります。レース前には、必ず「天気予報」や「降水確率」をチェックした上で、レギュレーション・モードで、天候に合ったコンディションを整えておきましょう。

■看板

各コースには、看板が設置されていたり、木が植えてあったりします。これらに、プレイヤー・バイクが接触すると、転倒してしまいます。特に、コーナーに設置された看板には十分注意してください。

■路肩

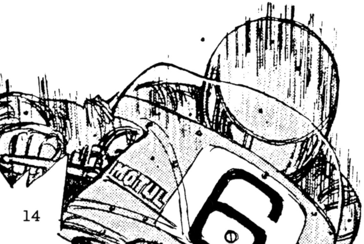
通常のコースから外れて、左右の路肩にはいってしまうと、プレイヤー・バイクのスピードがグンと落ちます。コースからは、なるべく外れないよう、ハンドル操作には気をつけてください。タイヤの急激な磨耗もひきおこしますので注意してください。

■敵車（エネミー・バイク）

このゲームでは、プレイヤー（巨摩郡）の他に、2種類のライダーが存在します。プレイヤーは、10人のワークス・ライダーと、不特定数のプライベート・ライダーを相手に、レースを展開することになります。

ワークス・ライダー：1人1人が、特別の走行データを持ち、あたかも独自の意志で走行しているかのように、レースを展開します。ワークス・ライダーの操作は、コンピュータが行っています。

プライベート・ライダー：彼らは、ある程度の走行パターンを持つものの、ワークス・ライダーよりは、劣っています。基本的には、プレイヤーよりも走行スピードが遅いので、接触に気をつけてドンドン追い越してください。ただし、プライベート・ライダーは、順位に関係ありません。



ワークス・ライダー名

ワイン・ガードナー（青）

エディー・ローソン（赤）

ケビン・マギー（黄）

ロン・ハスラム（紫）

ランディー・マモラ（赤）

クリスチャン・サロン（青）

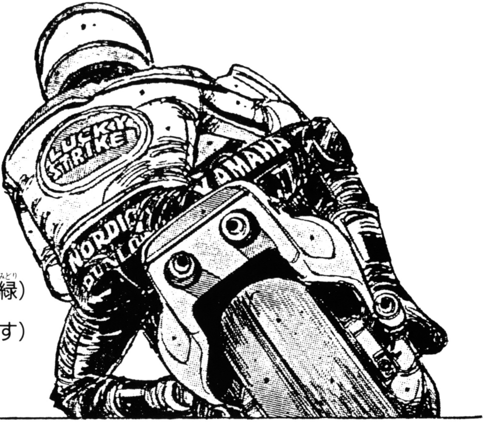
ニール・マッケンジー（黄）

ピエール・フランチェスコ・キーリ（緑）

（以上の8名は、実在するライダーです）

カロルス・サンダー（紫）

ラルフ・アンダーソン（緑）



（この2名は、コミックに登場するオリジナル・キャラクターです）

※名前の後の色は、画面上で表示される色を表しています。なお、プライベート・ライダーは、すべてオレンジ色です。



株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3